

デザインの役割と、 人と、社会そしてコモン



武蔵野美術大学 造形構想学部 クリエイティブイノベーション学科 教授 若杉 浩一

要 約

パンデミック、環境破壊、経済格差、少子高齢化など、社会問題は地域や国の問題ではなく、つながった地球規模のテーマであると言える。その全ての源は私たちの価値観や意識からきている。当たり前の今の価値観は、ここ 300 年ぐらいの間で形成された価値観がこのような事態を引き起こしている。デザインは色や形を与える意匠のことだけでは無い。デザインの始まり、そして今までの経緯を語り、デザインが未来にどのような役割と可能性を持っているのかを述べたいと思う。

目次

- はじめに
- デザインの始まりと、これからのデザイン
 - デザインの近代化
 - デザインとマーケティング
 - デザインの多様化と情報化社会
 - 次世代へのデザイン，社会とデザイン
- デザインの実践と現実，そして新しい活動へ
 - 高度成長期のデザインと企業
 - 日本全国スギダラケ倶楽部の活動
 - 市民活動の意味
- デザインと社会と，組織，人，仕事
 - 社会，組織，人，文明
 - 社会，組織，人，未来
 - 未来へ
- デザインと人
 - デザイン，アート，創造的思考力
 - STEAM 教育と社会の学び直し
 - 社会の学び直しと地域，そしてデザイン
 - 地域でのデザインの実践，学び合い
 - 新しい学びの可能性
- まとめ

る、デザインの役割や可能性について述べていきたいと思う。

デザインとは、一般的に、色や模様や形などを美しく計画する芸術的な活動とされているかもしれない。しかし、ここでは、現在、世界中で話題にされている、サービスデザイン、UX デザイン、デザイン思考、アート思考、さらには文科省が新たな学びとして推進している STEAM 教育⁽¹⁾など、身近なところまで広がっているデザインの本質的な役割のことを論じたい。

社会は、新しい価値、新しい経済の仕組み、人材育成、産業について新たな時代へ向かい始めており、その中心にデザインの思考が存在しているということも明らかにしたいのである。その役割や可能性について述べることで、私達が「価値」と捉えてきた近代資本（物的資本、金融資本、生命資本知的資本）という「見える資本」の反対側「失ってきた価値」である（社会資本、精神資本、文化資本、経験資本⁽²⁾）という「見えない資本」に、現代社会の問題の要因や未来への可能性が存在していると思うのである。さて、それは一体何なのか？どのような意味があるのか？デザインの立場から述べていきたいと思う。

1. はじめに

私たちは、おおよそ 300 年前に起こった産業革命以降、狩猟生活から始まる一万年以上の長い歴史の中で、近代という時代は、最も劇的な変化と、特異な暮らしや価値観形成をしているのではないかと思う。この劇的な変化が何をもちたらし近代を形成してきたか？そして今起きている社会問題やこれからの未来に關す

2. デザインの始まりと、これからのデザイン

産業革命は沢山のモノを生み出し、私たちの暮らしは爆発的に便利になり、豊かになった。手で作られてきた道具や家具は、機械で作られ、価格も安くなった。しかし機械で作られる合理的なモノに対するアンチテーゼ、もっと人が使うべき情緒的な側面として、

意匠というものを取り入れようとする運動が生まれた。これがデザインの始まりと言われる。

つまり、手で作られてきた時代にあった装飾やデコレーション的なモノを機械で作られるモノに取り入れようとした、極めて人間的な意識がデザインの始まりといえよう。デザインの初期は、極めて合理的に生まれる非人間的道具や生活を人間的に戻そうとする活動だったと言っても過言ではない。

つまり、デザインとは、人間的営みや暮らしを考える、人に寄り添った創造活動であったのだ。

(1) デザインの近代化

近代化に伴い新しいマテリアルが登場する。今まで、手工業だから故に一般化しなかった素材（マテリアル）が普及し始めることによって、鉄製品（パイプや鋼材）、ガラス、コンクリート、成形合板などの新しい素材が製品となって現れ、益々工業化の時代になって行くのであった。

そこへ、ドイツ「バウハウス」で、アーティスト、建築家、工芸家達が集い、アートやデザイン、手工業の必要性を問い、そして生み出された新しいデザインムーブメントが「モダンデザイン」である。合理的でありながら、審美性を追求したモダンデザインの潮流は世界的な流れになり、未だにデザインに影響を与え続けている。

(2) デザインとマーケティング

日本では、1960年代から急速に製品を販売、差別化する手法としてデザインが一気に加速し始める。デザインはマーケティングとともに製品を沢山売る手法として活用され始め、形や色を与え、消費を促す道具として取り扱われ、そのデザインをブランドの証である知的財産権として所有し、保護するようになった。デザインが人々の欲望を掻き立て、消費する社会に寄与してきた過程と言っても過言ではない。

私たちは、ブランドやトレンドといい、社会を煽り、モノを作り、消費させるという社会を作り、経済を生み出してきたのだった。

デザイナー秋岡芳夫は、高度成長の時代に素晴らしいデザインを生み出しながらプロダクトデザインを辞めた。今から50年前の出来事である。そして、人のためのモノの在り方や暮らしのあり方、つまりはデザインについて問い続けた偉人である。

彼は、この工業化社会は「買って使うだけの消費者」を生み出し、「生活の知恵や技術の凋落」を起こし、「専門化、分業化」が進み、便利、簡単、安価を優先させることによって「コミュニティーの崩壊」を産むだろうと警鐘を鳴らした。つまり、人がモノづくりや自分達の生活に関わることを失った社会は、コミュニティーを崩壊させる方向に向かうと言っていたのだ⁽³⁾。かなりの衝撃的な主張だったが、今、全くその通りの社会になってしまった。工業デザイン全盛期に、デザインの社会的意義や役割を唱えたデザイナーとして、先進的であったといえる。

(3) デザインの多様化と情報化社会

1980年代から起こったインターネットの普及は、高度情報化社会を生み出し産業の構造を徐々に変えていく。世界中と繋がることになり、なんでも検索できるようになり、ダウンロードできる社会になって行った。

つまり、探す苦勞も、手にする苦勞も、必要が無くなったのだ。

便利さの追求は、探す、足を運ぶ、対面する、そして手にする喜びさえ代償にってしまったと言える。沢山のサービスや流通が生まれ、デザインは、情報の伝え方や、人と情報の出会いの方向へと形態を変化させていく。世界と繋がるチャンスや、誰でも発信出来るメディアを手に入れることが出来た反面で、人と人（あるいは人と場）にある非認知情報、空気感や場の力、五感の情報などを感じる機会はどんどん少なくなり、より見える表層的な情報を重視することになっていく。

デザインは、メディアやサービス、情報空間上の構築に広がり、人間の欲望を果てしなく広げる推進役に変わっていくのであった。

そのような観点から考えると、「見えない世界を可視化すること、すなわちデザイン」は、人間の脳を仮想現実化する上では、最も適切なテクノロジーだったのかもしれない。

(4) 次世代へのデザイン、社会とデザイン、そしてコモン

産業革命後、我々が創り出した「豊かな社会」が生み出したもの、それは、沢山の物を手に入れ、消費して暮らす物質依存の社会だった。そして、デザインは、その営みを加速させてきたのだった。そして、その暮

らしの連続と欲望が生み出したものは、環境破壊、経済格差、地域格差などの沢山の社会問題だった。

経済学者の宇沢弘文は、「近代経済は、人間が中心で自然は無尽蔵であり、自然から産物を生み出し、それを消費することで経済を創ってきた。しかし、自然は有限であり、我々は自然の一部であった。これからの社会は経済と有限である自然との関係性を考えなければならない。つまり私たちは、もう一度、地球という環境の共同体（コモン）という認識を待たなければならないのだ。」と述べている⁽⁴⁾。

つまり、我々の「コモンへの意識変革」を述べているのである。

簡単にいうと、「経済、所有という物質依存欲を抑えて、共に生きる共同体認識を持ち、新しい価値観を創り出すしか生き残る道はない」と言っているのだ。

私達が創り出した豊かな社会が起こした社会問題、地域格差、経済格差、少子高齢化、一次産業、生産労働力の衰退、コミュニティーの崩壊、学びの格差、空き家問題、空き公共施設、放置農作地…あげていたらキリが無い。

追い打ちをかけるように、パンデミックである。自然の崩壊は、緩やかだが止まらない。

環境汚染、水資源の枯渇、異常気象、食糧危機、カーボンフリーな社会、命の経済の時代（生きていくためにお金が必要な時代）と言われている。

もはや、一国の政策やテクノロジーだけではどうにもならない地球規模の「私たち自身の意識変革」が求められているのだ。

ビクター・パパネックも「生き延びるためのデザイン」⁽⁵⁾で警鐘を鳴らし、新しい時代のデザインのあり方、地球環境やコミュニティーのあり方、社会のデザインを提唱している。新しいデザインの役割とは何か？

経済のためのデザインから新しいコモン形成のためのデザイン、すなわち「私たち自身の意識変革」のためのデザインが求められているのだ。

なぜなら、目に見えないものを可視化する力をデザインが持ち得ているからだろう。共同体（コモン）のためにデザインが何をするのか？何をなすべきなのか？詳しく述べていきたいと思う。

3. デザインの実践と現実、そして新しい活動へ

大きな社会の流れを、デザインを中心に述べて来た。ここで、筆者の活動を通じて、この社会の現象を対

比させて論じたいと思う。何故このような展開をするかというと、新しい時代のデザインとは、いかに社会が、市民が、貴方自身が、コモン創造のために「自分事化」できるか？という意識変革が中心にあるからなのだ。

私自身の違和感や活動を通じて、これから起こる社会の中で何をすべきかを考えて欲しいからなのだ。筆者を通じて、自己の行動変革を求めているのだ。

(1) 高度成長期のデザインと企業

私が社会人になったのは1984年、オフィスコンピュータが小型化し、ワープロが汎用的な時代であった。図面やスケッチはまだまだ手書きの時代であったが、デザインという職種が多く企業の必要とされ、デザインは都市部に集約された職業だった。沢山の製品を作り出し、全国に流通させるために、その中心機能は人も仕事も都市部に集中した。それが、当たり前だった。

大学ではデザインの可能性や文化歴史を学び、企業に就職して、寝る間を惜しんでデザインに没頭した。お陰で、20代でヒット商品を生み出し、数々のデザインアワードも受賞し、憧れの雑誌にも掲載された。その当時は、本気で、デザインで会社を豊かにして世界のデザインオリエンテッド企業にしたいと思っていた。しかし、デザインは会社では色物だった。売上のための必要悪だったのだ。問えども、問えども、売上で、それ以上は何も無かった。

「企業は売上が目的なのだ」と誰もが言っていた。そんなことは誰でもわかる。企業の存続の意義、ビジョンの話をしているのだ。そんな青臭いことばかり言っていたものだから、会社から面倒がられ、デザインを首になった。それからデザインに復職するには、随分時間を要したが、数々の経験と苦悩の末、デザインの社会的意味を自分で問うために、地域資源の中で最も衰退が激しかった「林業」、その中でも最もポピュラーな「スギ」の活用を通じてデザインの意味を追い求める自主的活動を始める。2002年のことである。

(2) 日本全国スギダラケ倶楽部の活動

最初は、杉の生産地に行って話を聞き、地域の現状を知ることと繋がることを頻りにやっていた。全国色々な地域を回った。全く意味不明な活動ではあったが、地域の暮らしと都市の生産活動の格差や、循環の欠如

に気づき始めた。地域ではどうして、デザインが出来ないのか？本当に必要ないのか？そんな一方的な思い「余計なお世話」を唯々問う活動だった。

しかし、そのような意味不明な活動を、地域は受けとめてくれた。

やがて、その押し売りのデザインの一部が緩やかに波紋を呼び、やがて地域の喜びと誇りが戻って来るのである。そして、やがて経済をも生み出すのである。地域にデザインはあるのか？

当時は「工業生産もマーケットも無いところにデザインは無い」と誰しもが思っていた。しかし、存在したのだ。

「地域にこそデザインは必要だ」いやそれどころか、デザインは色物でも何でもなく、地域のモノづくりの喜びと誇りを取り戻す大切な存在であった。

「やはり、デザインは人間的営みや暮らしを考える、人に寄り添った創造活動であったのだ」。嬉しくて、嬉しくて、涙が溢れた。信じるに値するモノを、私達は未だ持ち得ている、そう確信した。



写真1 地域での活動（デザインというよりお手伝い）



写真2 地域でのデザイン活動（栃木県鹿沼市）



写真3 地域材、地域の技術でのデザイン活動



写真4 子供とデザイン まちづくりへの参加（宮崎県日向市）

地域での自主的デザイン活動、まちづくり、子供たちとのデザイン活動、市民との様々なイベントや活動、何でもやった、それが自らデザインすること無くても、専門であろうが無かろうが、手当たり次第やって来た。

お陰で家庭の経済事情は大変なことになった。

何故なら、仕事として成立している活動ではなく、自らが必要と感じている「余計なお世話」だからだ。しかし、その活動の裏にある「何か核心めいた」モノが存在することだけは解っていたが、それが何なのかを言語化することは出来なかった。そういう活動の末に、沢山の仲間が増え20年の歳月の中で全国に24支部、2400名程の仲間が存在する集団になっていった。

活動資金0、会費0、規約なし、「しあわせで懐かしい未来のために、立場を超えて、一肌も二肌も脱ぐ楽しい集団」は、誰がリーダーでも無く、一人一人が自主的に活動し、何かがあればそれぞれの技を駆使し、全力で応援する「変態集団」になってしまった。

とにかく、みんなで集まってワイワイ、ワクワク、楽しいのだ。どんなに意味もない下らない話も、愛お



写真5 日本全国スギダラケ倶楽部支部所在地



写真6 スギダラケ倶楽部の面々

しく、恋しく、喜びが溢れてくる。こんな嬉しくて、懐かしい風景はずっと無かった。

そうだ、これは親戚の集まりだ。「血は繋がっていないが、親戚の集まりなのだ」と思った。だから誰の話も愛おしい。

子供が生まれた、育った、出世した、失敗した、左遷された、何か始めている等、みんな大笑いしながら、いつも話している。そんな風景が懐かしくてしょうがないのだ。この集団は、共同体は、何なのか？最近、本当にそう考える。

(3) 市民活動の意味

日本全国スギダラケ倶楽部という市民活動の意味とは、いったい何なのだろうか。

コミュニティー、共感関係…ようやく、近い言葉が見つかるようになった。あの宇沢弘文の言った「コモン（共同体）」という言葉だ。自分のできる範囲で社会を自分事と思い、強制も制約もなく自主的に活動し、喜びあい、支え合い、社会に関わり、学びあい、教え合い、進化し続ける。権威も、年齢も、男女も無

く多様な人達で構成される、実態のない集団である。あるのは繋がっているという意識だけなのだ。支えられている安心感、繋がっている喜び、共に歩む実感、全て見えないモノなのだが手に取るように実感があるのだ。

思い返すと、ここ50年で起きた急激な物質社会への欲望と、目に見えるモノへの妄信は、沢山の社会問題を起こした。そして、それすら他人事として、誰かに押し付けようとしてきた。その違和感こそ、私たちが誰しも持っていた焦燥感なのだ。それは、モノに縋って、モノを手に入れるために生きていた社会構造そのものに、私達が埋没してしまった所以だと思えるのだ。

結局「人は一人で生きていけない」。誰かの認知で自分が存在し得るし、誰かのために生きている喜びこそ、自分の存在意義なのかもしれない。

そんな当たり前のことを忘れてしまって、私達は何かを信じていたのだ。

そのツケは社会問題にまでなり、生きていくために経済を回さなければならなくなった。

技術や政治や企業の仕組みで、この問題が解けるのか？複雑すぎて、問題がどんどん大きくなる。問題の始まりは何か？という単純な思考に立ち返るべきだろう。この全ての問題に人が関わっている、つまり、私達一人一人の問題であるという認識に立つ、ということではなかろうか。社会問題として他人事化するのではなく、自分の活動からデザインする「意識変革」、つまり「自分事化」する為のデザインが必要なのだと思う。

4. デザインと社会と、組織、人、仕事

私たちが信じて疑わなかった未来、それは一体誰が作った未来なのか？

未来の技術、未来の暮らし、未来の社会、それらは全て社会という誰かが作ったものでは無かったか？そのために私達は、教育を受け、少しでも幸せになるために、いい大学、いい会社、いい役職について…お金を貯めて安心して暮らす、そんな社会であったはずが、少しも不安は消えず、相変わらずお金の心配をして、誰かと比較して、自分だけはと競争して、他人には関心を持たず、税金を払っているのだからと行政のせいにする。我々はイライラの社会をデザインしてきたのではないか？

その背後で沢山の社会問題を起こしてきた。それは「所有」という経済構造が、富める者はどんどん富み、貧困なるものはどんどん貧困化する搾取の構造を加速させていったと言っても過言ではない。一体何がそうさせたのか？振り返って考えたみたいと思う。

(1) 社会, 組織, 人, 文明

狩猟生活～農耕文化～産業革命～近代へ、私達は生き延びるために、集団を作り支え合っていく術を手にしてきた。狩猟時代は、全て自然から食物を得たが、農耕時代は、収穫を安定させるために灌漑や土木が必要になり、沢山の人をまとめる必要が生まれ、そのために文明と国家が誕生した。市民はこの組織体に隷属することで安全と生活を担保された。しかし、生まれたのは不平等な社会（階級制度）だと言われる。長い歴史の果てに産業革命が起こる。そして、時代の覇者は産業、企業になっていく。その力は次第に増し、やがて国家と並ぶ勢力になって行く。企業は存続するために富を蓄え、富の集中のために人とモノを運用していく。その組織体で働くことで私達は、安全と生活を得てきた。そして、より多くの富を集約する企業が良いい企業として位置付けられてきたのだった。

企業は、利益で組織を維持している。当然、企業間の戦いになるし、利益という見えるものでしか価値を測られなくなる。だから経済のために、価値観が創られる。必然の活動なのだ。しかし、その活動が、物質的に豊かになったものの様々な問題を引き起こし、結果、我々はイライラしているし、お金がなければ生きていけない社会を作ってしまった。そして、そのために、沢山の目に見えない大切なモノ、人の繋がり、関係性（社会資本）、祈り、信仰（精神資本）、コミュニティー、伝統（文化資本）知恵、行動（経験資本）を、お金にならない無用なものとして置き去りにしてきたのだった。

現代は、生きて行けるが、身体も精神も束縛され、不平等で不自由な社会に身を委ねていると言われている。つまり、物質的には豊かになったものの、搾取され続けていてそのことに無関心で、自己中心で、他者と比較して、競争をして、傲慢で理屈を捏ね、他責で、不安を抱いているのだ。

そして、私たちは、幸せな社会とは言えない社会構造の中で、生きているのだ。

(2) 社会, 組織, 人, 未来

経済学者のトマ・ピケティは、著書の『21世紀の資本』⁽⁶⁾で、資本を投資して得られる利益の方が労働の利益より大きいという結論を出した。つまり汗を流して働くより、投資利益の方が高いという結論である。もっと意識すると「生産より、投資する方が有利だ」という社会なのである。資本社会は、そこまで偏った社会を生み出してしまったのだ。

私達の働く企業、社会も、概ねそのような構造になってしまっている。

その中で、当たり前のように振る舞い「それで良いのだ、子供達に上流を目指せ」と言い、教育を促すのである。これでは、誰も一次生産者や生産労働に就業しない筈だ。

お陰で、我が国では一次生産労働は減る一方である。食料自給率が世界でも低い国なのに田畑を放棄している。そして製造労働人口も減り、今やモノを作るより、GAFAに代表する情報通信やサービスや流通の方が有利な社会になっている。もはや、モノを作ることより、それを大量に利用したり運用したりする方が、遥かに収益性が高いということだ。これでは、誰だって、生産することが馬鹿馬鹿しく思ってしまう。生産は、地球の何処かで誰かが行えば良いのだという乱暴な発想になってしまい、自然環境を破壊しながら生きているのである。

私達は、いつからそのような、情感の無い社会や人を創ってきたのだろうか？助け合い、支え合い、多様性や個性を受け入れ、育み、慈しみ、お互い様という当たり前の繋がりのある社会を作れないものだろうか、いつも思う。いつも、自分の組織や自分の枠組みのことばかり優先させて、その閉ざされた社会の中で生きて、その中に身を埋めて役割を果たすことで何かに貢献しているつもりが、偏った社会の歯車を回す担い手になっている。

結局、社会問題の本質、根源は、私達自身関わっているのである。

(3) 未来へ

フランスの経済学者・思想家であるジャック・アタリ氏は、著書の中で「人間のあらゆる行為は、人間の本性上、究極的には自己の利益を動機として行われる「利己主義」という社会から利他主義「他者のために生きる」へ。協力は競争よりも価値がある。自分自身

に働きかける主体者の活動が、社会の危機を救うのだ。」と述べている⁽⁷⁾。

何回も繰り返すが、この複雑な問題や社会を変えることは単純化することであり、根源から考える、つまり「自分自身化」することから始まると思うのである。

日本全国スギダラケ倶楽部の活動は、筆者個人の違和感から始まった活動だが、気付けば、沢山の人達や仲間と繋がり、助け、助け合い、余計なお世話、迷惑をかけ合い、自分の力や、お金や、知恵を使い、喜び、涙し、集まっている。そして、社会の小さなテーマに挑んでいるのである。

誰のためか？それは自分の為である。自分の心の喜びのためにやっているのである。そのような、小さな沢山の活動が大きな繋がりになり、やがて大きな社会変革を起こすのである。そう思ってやまないのである。

その繋がりや活動を可視化し、共振、共感させている。そして、中心にデザインがある。

5. デザインと人

20年の歳月をかけ、一体何を追いかけてきたのか？

自分自身？デザイン？いまだに解らない。始まりは自分自身の違和感と憤りだったが、そもそもそんな物には蓋をすればよかったのだ。無かったことにすれば苦しまずに済んだはずだし、家族を苦しめるほどお金を使わず済んだはずだ。

沢山の地域のこと、沢山のデザインを仕事以外でやって来た。そして最近気づいたこと、それは「人」ということである。社会のルールも、仕組みも、モノも、サービスも…結局人が創る。価値を決めるのは

「人」なのだ。

地球も、森も、山も、木も、川も、海も何も変わらない。変わっていくのは人の意識なのだ。人の意識が世界を変えるのだ。私達が何を「幸せ」と思うのかが大切なのだ。だから、人が如何に真実を知り、学び、成長するのか？

それこそがデザインの可能性のように感じるのである。

デザインは見えない可能性や、魅力を「翻訳し、可視化する力」だと信じている。最後に、デザインと人の関係性、可能性を論じたいと思う。

(1) デザイン、アート、創造的思考力

デザイン、アートの思考とは、どんなものか？どんな思考なのか？

それは、自己の内省（自己との対話）を行い、表現をする、そして対話（表現を通じて他者との対話）を繰り返すことである。その行為は、経済性や合理性とは程遠く、自己と他者との「共感する真実」を求める行為そのものである。従って、超個人的な思考と作品を通じて、社会と対話する行為なのである。有史からの、極めて原始的な人間の営みである。まさしく私達が、「人が生きる」という「表現行為」なのだ。

私達は、言葉では表せない根源的な真実を、思想や、概念や、空気や、生命を伝えようと表現し、描いて来たのだ。まさしく、創造的思考そのものなのだ。

人は遍く、言語表現と身体言語表現と造形言語表現を身につけている。言葉が通じなければ体で表現するし、絵を描こうとする。小学生低学年の子供達は、実

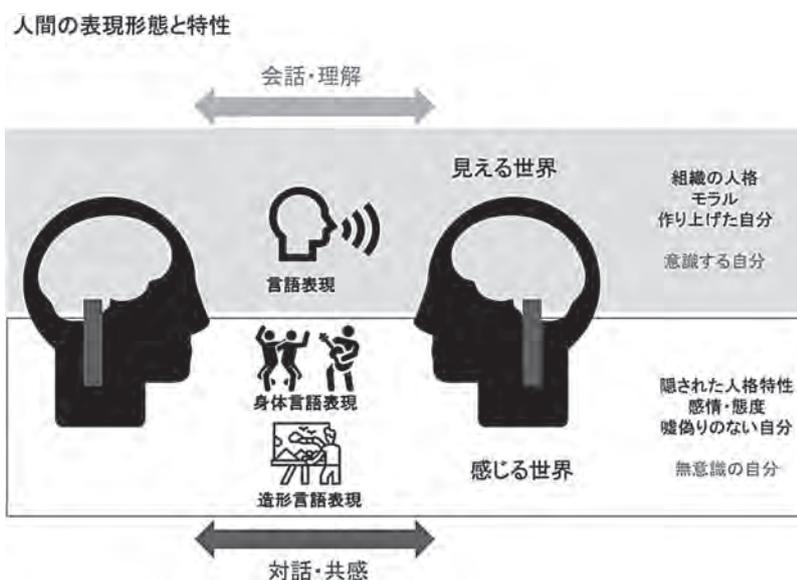


図1 人間の表現形態と特性



写真7 子供の表現力 潮見のデザインワークショップ 筆者開催

にこの表現を多彩に使うし、見事である。(写真参考)
 彼らの表現は、ダイナミックで豊かで感情が溢れ出ている。ありとあらゆる手段で自分を伝えようとするのだ。それがいつの間にか、絵が下手だ、と言って辞めてしまう。それどころか「描けない」とさへ言う。喋って伝えられないこと（例えば言葉の壁）はあっても、描けない人はいない。それは、上手いか下手かということであって、描けないことではない。表現するのが恥ずかしい、という教育環境を作ってしまったことに問題があると思う。現に音楽や芸術の学びは、義務教育の中から外され始めているのである。もっと役に立つプログラミングや英語の方が重要だということである。

しかし、世界はデザインやアートを求め始めている。それは、創造的思考の可能性をデザインや芸術が

持っているからだ。まさしくクリエイティブやイノベーションの源泉だからなのだ。

(2) STEAM 教育と社会の学び直し

文部科学省は、不透明な未来と硬直化した社会を変えていくために、今までの教育形態を大きく変えたSTEAM教育を実施している。

令和元年10月に文部科学省からリリースされた「文科省新学習指導要領の趣旨の実現とSTEAM教育について」⁽⁸⁾では、次のような提言がなされた。

「国は、幅広い分野で新しい価値を提供できる人材を養成することができるよう、初等中等教育段階においては、STEAM教育（Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics等の各教科での学習を実社会での問題発見・解決にいかしていくための教科横断的な教育）を推進するため、「総合的な学習の時間」や「総合的な探究の時間」、「理数探究」等における問題発見・解決的な学習活動の充実を図る。(中略)そのため、国は、カリキュラム・マネジメントの視点を踏まえ、人材活用も含め産学連携や地域連携によるSTEAM教育の事例の構築や収集、モデルプランの提示や全国展開を行う。また、グローバルな社会課題を題材にした、産学連携STEAM教育コンテンツの、オンライン・ライブラリーを構築する。」

今まで私たちが学んできた、良い大学に入り、良い会社に勤めるための知識、スキル、キャリア型の「問題を解く力」から「問題を発見する力、活動する力」と創造的思考力への転換を図ろうとしているのだ。

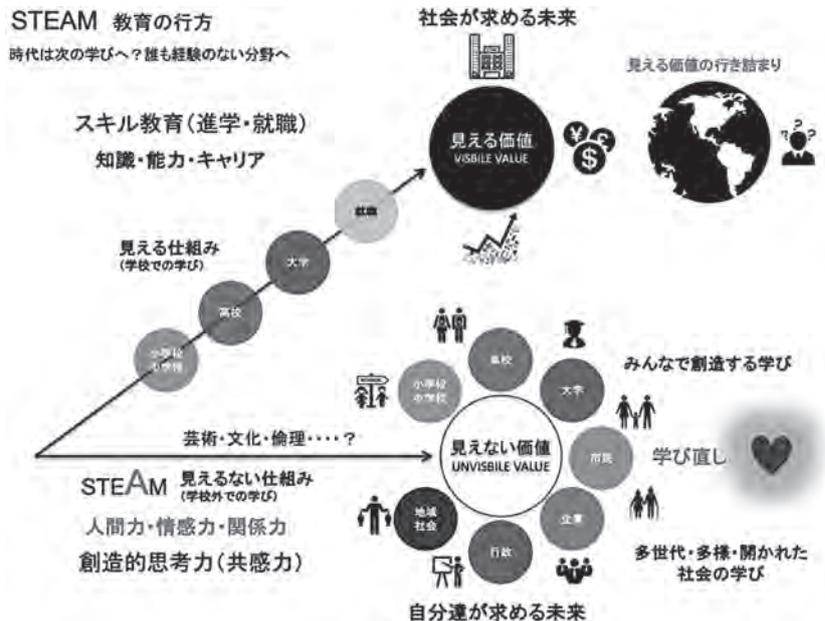


図2 STEAM 教育の行方

しかし現場は大変だ。何故なら、誰しものが学んで来なかったことを教えなければならないし、今までは、与えられた問題を、素早く、合理的に解く力が求められて来たのに、突然、問題発見だとか、創造的思考力だとか、困惑するに決まっている。これは生徒だけの問題ではない。

つまり、この学びは「社会全体の学び直し」だと言っても過言ではないと思うのである。我々の意識変革を、文科省からも発信している時代なのである。この新しい学び、創造的思考力（デザイン、アートの思考）を経験した世代が社会に進出し、社会を支える人達となることを考えると、確実に、未来は今とは違う価値社会になるように思えるのである。

（3） 社会の学び直しと地域、そしてデザイン

結局、様々な社会問題を抱えながらも、社会の原点は人であり、人の意識改革ではないかということ論じてきた。そして、大切なことは一人一人の創造的思考と活動、デザイン、新しい価値、繋がり行く末「共同体、コモンの創造」だ。

さて、その共同体はどのように創造するのだろうか？ 私たちが失ってしまったコモンは、つい50年ほど前は全国のどこの地域にも存在していたし、有史以来、私達はその存在で生き延びてきた。しかし、ここ数年、私達はコモンを捨て、お金で解決していく身軽さを選んでいった。沢山の人やビルが存在する都市では、共同体そのものが必要とされていないし、全ては委託業務で、お金で解決するようになっている。近隣との関係すらリスクと見る傾向にある。だから共同体認識が全くなくなるどころか、人の認識、経験がない。つまり、都市部の人達にとっては、「コモン」が存在しないことになるのだ。

（4） 地域でのデザインの実践、学び合い

果たして、コモンという存在を、感覚を、理解できるのか？ 若い世代に必然性を帯びるのか？ 学生への授業やセミナーで、私も含め、コモンの話を様々な視点で色々な人に語ってもらった。

結論から言うと、学生は、理屈は理解できるが体感としてないので、「精神論のように思う」「繋がってどうするの？」「怪しい」というような感想に留まってしまうのである。

覚悟はしていたが、流石にここまでとは思わなかつ

た。落胆してしまった。実験的に、一ヶ所、6名の学生を、地域3ヶ所（北海道森町、大分県日出町、宮崎県日南市他）に最長で1ヶ月、16日、8日と現地滞在をさせ、地元の自然資本（林業や水産業）についてデザイン提案活動を行なった。

地域の生活に溶け込み、地域の人々と接しながら生活できる配慮をした。

当初、地域の生活も長期滞在も経験のない都市の学生が、地域とどのように立ち向かい活動をするのか、ハラハラしていた。正直、理想と現実、地域の不便さに悩まされるのではないかと不安を抱いた。

学生達は、活動当初、どのチームも問題を解決しようとして、確からしい答えを出し始めた。

しかしだ。その後が驚くべき行動を取り始めた。彼らは、生み出した正しい答えをあっさり捨ててしまったのだ。そして、こんなことを語り始めた。

「私たちがすることは、産業のためのデザインなのか？」

「産業がこのまちの魅力なのか？」ということを言い始めた。

そして、どのチームも、殆ど同じ答えを出した。

産業のための問題解決もあるのだが、地域に本当に必要なことは、この土地の魅力、暮らしか、美しい人達、営み、横たわる時間、風景、自然の美しさに気づき、自覚し、磨き、学び合う価値や場のデザインだと言いだしたのだ。

そして、彼らの眼差しか活動は、次第に地域の意識を変え、お互いに学び合い、慈しみあい、未来を可視化していった。そして、その中心にデザインがあった。とても感動的な場面だった。立場も世代も職種も違う人達がデザインを通じて、学び合い、未来の姿を垣間見たのだ。

その場面の正体は何なのか？ それこそが「共同体・コモン」の存在だ。

ともに支え合い、美しい営みの連続に参加する喜びだ。

彼らは都市で生まれ育ち、今の社会環境を肯定する教育をされてきた筈だ。しかし、彼らが提案したのは、社会を支える「繋がり、学びあい、コモンの存在」だった。

循環する社会、共感経済、SDGs…沢山の美しい言葉が乱れ咲く中で、若い世代が切望したことは、新しい社会を支える人の繋がり可能性だった。



写真8 武蔵野美術大学産学協同プロジェクトより。左上：大分県日出町で漁業体験ツアーを検証する学生達。左下：地域の魅力をデザインし、市ヶ谷でテスト販売する学生達。右上：宮崎県の竹生産業での調査を行う（宮崎大学と共同）右下：北海道森町で町職員、市民に向けプレゼンテーションを行った後の写真。

この提言には、大人達が、行政が、市民が、みんな心震えた。未来は期待に値すると確信した。

(5) 新しい学びの可能性

今まで筆者が20年もの歳月をかけてきた感覚を、価値を東京で生まれ育った経験も知識も無い学生が「コモン」への意識変革を理解できるのか？

正直言って諦めていた。そんなことより、便利な社会で迷わず生きる強かさの方が確からしいと思っていた。しかし、全てのメンバーが口をそろえて言うのだ。

「私たちは何か、勘違いしていた」「もっと知りたい」「もっと色々な地域で試してみたい」。その後、彼らは自主的に色々な地域へ出かけ体験し、輝きを増して帰ってくる。そして体全体で自分を表現し、求められる自分に喜び、感謝しているのだ。

嬉しくて、嬉しくて、たまらない。

これからの「新しい学びは、地域にある」そう確信したのだった。

循環する社会、共生、共感経済…色々な言葉が飛び交うが、そんな言葉より大切なモノは自分達の足元にあり、「未来は、自らの手のうち」にあったのだ。

なんと愚かなことだと思った。長い時間をかけ探した回った答えは、自分の手にあったのだ。それを教えてくれたのは、地域と若い学生だった。いや、この繋がりだった。見えない大切な価値を捨ててきた私達が、心震えたもの、それは、デザインによってコモンの存在を露わにしてくれた若い世代だった。デザインと

は、単に形や色を艶やかにしたり、欲望をかき立てるものではない。私達の中に既にあり、大切な、目には見えないもの（コモンの存在）を表現し、露わにし、共感を育んで行く、創造的な活動なのである。

こんな活動を、もっと社会全体に広めていきたいと思うのである。

見えなかった、見ないふりをしてきた大切な価値、意識を取り戻し、未来に向けて助け合い、支え合い、共に生きる共同体の意識「コモン」の創造である。

その為の創造的思考、活動、繋がり学び合いそれがデザインの役割だと思っている。

最後に、学生達が地域（北海道森町）の価値を語ってくれた言葉をまとめてみた。

ここで、くらし

繋がり、ご飯を食べ、お茶を飲み、モノを作り、仕事を創り出し

星空を眺め、畑を耕し、生産を喜び、循環させる

そんな体験を、味わって欲しいのです

そして、そこには、美しい人たち、美しい時間、美しい営み

愛おしい、共同体、があるのです。

それこそが、私達が、学び、伝えたいことなのです。

美しい未来は、そこにある。

6. まとめ

月刊「パテント」にふさわしい記事かどうかは相変わらず怪しい。読者の方々も「何だ、コイツは？」と思われているかと想像出来る。期待に沿わない方々には深く謝罪したい。「パテント」は1400年代にイタリアで大理石の運搬方法に与えられ、その功績を称え独占的利益を3年間認める称号から始まっていると言われ、その後、産業革命で蒸気機関を発明したジェームズ・ワット、水車紡績機を発明したリチャード・アークライトに与え産業を支える画期的な発明や活動を支援する形で生まれたものだったと言われている。だから、社会のために活動した人への称号、賞賛から始まっている。

しかし、知財や特許の所有は下手をすると、独占権を主張し、技術の普及や、本当に考えた人を阻害する両刃の剣ともなり得る。「パテント」は所有物か公共物か？難しい議論だが、結局正しく運用し社会を作る

のは結局「人の品格，人の資質」そのもの，人なのだ，ということをデザインの立場で論じたかったのだ。来るべき社会は不確実で不透明で，人類初の試練の可能性すらある。

そんな中で，「是か非か」「白か黒か」と是非論を語っている暇はない。

共に手を繋げ，原点に帰るべきなのかもしれないと思うのである。

問題を複雑にして，専門化しているから見えないのである。

俯瞰し，小さい，一市民の眼差しで見ると見えるべきである。そして，自分事化し，行動することである。僕たちには，難しいかもしれないが，若い世代はもう，知っている。未来の姿を。後は，利己を程々にして，私たちは，その未来を後押しし，未来のために，身を捧げるだけだと思うのである。

(参考文献)

- (1) : (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics の5つの領域を対象とした理数教育に創造性教育を加えた教育理念で，全国の，教育の現場で行われている，分野横断的な学び)
- (2) Apple Seed Permaculture “の記事” 8 Forms of Capital 8つの社会資本 “より
- (3) 秋岡芳夫：割ばしから車までより
- (4) 宇沢弘文：社会的共通資本より
- (5) ビクター・パパンネック：「生き延びるためのデザイン」(Victor Papanek: Design for the Real World: Human Ecology and Soocial Change) より
- (6) トマ・ピケティ：21世紀の資本より
- (7) ジャック・アタリ：命の経済～パンデミック後，新しい世界が始まるより
- (8) 文部科学省：令和元年10月文科省新学習指導要領の趣旨の実現とSTEAM教育についてより

(原稿受領 2021.12.22)

ヒット商品は こうして 生まれた!

令和元年
改訂版

JPAA Information

ヒット商品を支えた知的財産権

「パテント・アトニー誌」で毎号連載しております、「ヒット商品を支えた知的財産権」。

こちらの記事を一冊にまとめた「ヒット商品はこうして生まれた!」は発明のストーリーをコンパクトにまとめたもので，非常に好評を博しております。

是非ご覧いただき，知的財産，更には弁理士への理解を深めていただければ幸いです。



◆本誌をご希望の方は、panf@jpaa.or.jp までご一報ください。